

**HBK  
ES  
SEN**

**MODULHANDBUCH  
GAME ART AND DESIGN**



**HOCHSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN**

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Gestaltungsgrundlagen 1 Fläche					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar			B.F.A.-Studiengänge Produktdesign B.A. Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A.		Modulprüfung Portfolio für die ersten 4 Teilmodule
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 90 Std. Selbststudium	4		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden haben grundlegende Eigenschaften und Kenngrößen einer freien – auch künstlerischen - Flächen-gestaltung kennengelernt und sind in der Lage, diese für ihre Gestaltungen, ihre Techniken und gestalterischen Vor-gehensweisen zu nutzen. Sie können in diesem Kontext einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre sicher und materialgerecht einsetzen. Sie können ihr eigenes Thema finden, darstellen und auch in Hinblick auf Kontexte be-gründen. Sie nutzen hierbei analoge und digitale Gestaltungsmittel.					
<b>Inhalte</b>  Die Studierenden üben den Gebrauch elementarer Entwurfsmittel durch freihändiges Zeichnen und grundlegende Arbeiten mit Gestaltungssoftware. Vermittlung grundlegender Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung Vermittlung von Regeln der Flächengestaltung (Fläche, Raster, Gliederung, Linie) Formate, Kontraste, Anordnungen von Flächenelementen Muster und Strukturen der Fläche					
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Seminar                    2 SWS    30:90 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1				
Modulbezeichnung Gestaltungsgrundlagen 1 Raum/Körper				
Lehrformen  Seminar	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Modulprüfung Portfolio für die ersten 4 Teilmodule
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 90 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  4	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden haben grundlegende Eigenschaften und Kenngrößen einer freien – auch künstlerischen – Produkt- und Raumgestaltung kennengelernt und sind in der Lage, diese für ihre Gestaltungen, ihre Techniken und Vorgehensweisen zu nutzen. Sie können in diesem Kontext einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre sicher und materialgerecht einsetzen. Sie können ihr eigenes Thema finden, darstellen und auch in Hinblick auf Kontexte begründen.				
<b>Inhalte</b>  Geometrische Grundformen niederer Komplexität, Proportionen, Form- und Proportionsänderungen und deren Wirkungen, von Flächenhierarchien zu Formsyste-men und deren Nutzung im Design, Erzeugen von formal sinnvollen Körper- und Raumgebilden unter Nutzung von Kanten- und Flächenbeziehungen sowie Winkeln und Radian etc., traditionelle Gestaltvorstellungen wie Radientopologie einfache und komplexe Formen gestalten, Formkonzepte, Formen und Körper im Raum Muster und Strukturen der Körper				
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Seminar                    2 SWS    30:90 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Gestaltungsgrundlagen 1 Farbe, Licht					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar			B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Modulprüfung für die ersten 4 Teilmodule
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 90 Std. Selbststudium	4		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden haben grundlegende Eigenschaften und Kenngrößen einer freien – auch künstlerischen - Farbgestaltung kennengelernt und sind in der Lage, diese für ihre Gestaltungen, ihre Techniken und Vorgehensweisen zu nutzen. Sie nutzen ihre Kenntnisse von Farbe und Materialien am Produkt und beim Entwurf. Sie können in diesem Kontext einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre sicher und materialgerecht einsetzen. Sie können ihr eigenes Thema finden, darstellen und auch in Hinblick auf Kontexte begründen. Die Studierenden kennen wesentliche Aspekte der Lichtgestaltung und können diese im Entwurf einsetzen.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Vortrag und Übungen in der Farblehre, zu Farbprodukten und analogen/digitalen Farbsystemen, zum Verhältnis von Materialien/Oberflächen/Volumen zur Farbwiedergabe und Farbwirkung. Psychologische Aspekte der Farbwirkung und Farbanwendung Kontrastlehre unter Berücksichtigung der physiologischen, psychologischen und wahrnehmungsbezogenen Rahmenbedingungen und Gesetzmäßigkeiten, Farbübungen additiv und subtraktiv mit unterschiedlichen Farbträgern und Lichtsituationen unter Nutzung diverser Materialien und Werkstoffe</p> <p>Licht wird ausgehend von beleuchteten und leuchtenden Oberflächen thematisiert. Licht- und Beleuchtungsanalyse in ästhetischer, dramaturgischer und technischer Hinsicht, theoretisches Grundwissen über Licht. Die Wirkung verschiedener Licht- und Schattenkonstellationen auf Oberflächen von Gegenständen und Figuren im Kontext der Farbeindrücke, Muster, Texturen etc. wird analysiert.</p>					
<p>Lehrveranstaltung im Modul:</p> <p>Seminar                    2 SWS    30:90 Std.</p>					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1				
Modulbezeichnung Gestaltungsgrundlagen 1 Zeichnen 1 - Akt, Gegenstände, figürlich Modellieren				
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar			B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.	Modulprüfung Portfolio für die ersten 4 Teilmodule
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	3	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden verfügen über das handwerkliche Rüstzeug zur zeichnerischen Darstellung von Figuren und Gegenständen unter Einsatz unterschiedlicher Techniken und Materialien, und in unterschiedlichen Szenarien. Schwerpunkt ist die Darstellung von Produktentwürfen. Die Studierenden können Raumobjekte mit verschiedenen Modellier-Techniken gestalten und die Ergebnisse erläutern. Die Studierenden können zweidimensionale Darstellungen in einfache gegenständliche Tonmodelle umsetzen (Clay Modelling).				
<b>Inhalte</b>  Zeichnenübungen auf Papier mit verschiedenen Werkzeugen, figürlich und gegenständlich aufgrund eines vorgegebenen Themas, und/oder Gegenstandes, und/oder von Figuren. Dreidimensionale und perspektivische Darstellungen, technische Funktionsdarstellungen, Übungen zu Licht und Schatten, zu verschiedenen Texturen und Abstrahierungstechniken. Proportionsstudien im Aktzeichnen. Zeichnenübungen mit für die Präsentation besonders geeigneten Werkzeugen wie Layout-Markern. Skizzieren und Layout-Illustrationsübungen. Mit geeigneten Werkstoffen wie Gips, Kunststoff und Ton wird dreidimensionale experimentelle Formgebung erprobt. Die Modellierübungen trainieren Vorgehensweisen zur systematischen körperlichen Formgebung, unter Berücksichtigung von Geometrie und Formsyste-men zur Strukturierung von Flächenhierarchien mit einfachen Modellier-Techniken. Weiterhin vermittelt wird das maßgerechte Umsetzen von zweidimensionalen Vorlagen in räumliche Dimensionen, unter besonderer Berücksichtigung der Flächenbearbeitung, zum Beispiel von naturalistischen Figuren in Ton (Character-Design)				
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Seminar 2 SWS 30:60 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 1 Computergrafik für Game Design 2D und 3D					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Entwurfsübung			Game Art and Design B.A.		Einzelkorrektur Kolloquium unbe-notet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungs-punkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststu-dium	6		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Erwerb von Grundkenntnissen und praktischen Erfahrungen für den Einsatz digitaler Werkzeuge zur Erstellung dreidimensionaler digitaler Modelle und deren Visualisierung.</p> <p>Die Studierenden haben grundlegende Eigenschaften und Möglichkeiten einer freien – auch künstlerischen - multi-medialen Gestaltung am Computer kennengelernt und sind in der Lage, diese für ihre Gestaltungen, ihre Techniken und Vorgehensweisen zu nutzen. Sie können in diesem Kontext einschlägige Gesichtspunkte der Gestaltungslehre einsetzen. Sie können ihr eigenes Thema finden, darstellen und auch in Hinblick auf Kontexte begründen. Sie haben Grundkenntnisse im Umgang mit der relevanten Hard- und Software.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Grundlagen der 2D und 3D Modellierung und Visualisierung sowie Umsetzung einer Bildskizze in eine fotorealistische Computergrafik 2D und 3D unter Anwendung bildkompositorischer Mittel.</p> <p>Programmeinführung: Struktur, Orientierung und Navigation im digitalen Modellraum; Grundlagen der Modellierung: Linien- und Flächenobjekte, rotationssymmetrische Körper, geometrische Volumenkörper, Generierung von Freiformflächen; Grundlagen der Visualisierung: Beleuchtungs- und Kameraobjekte, Texturierung, Generierung von Oberflächenstrukturen, Rendering.</p> <p>Praktische Anwendung der in den Übungen erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen bei der Bearbeitung einer niederkomplexen Visualisierungsaufgabe zu einem vorgegebenen Thema.</p> <p>Referenzprogramm: Autodesk Maya, ggf. auch Autodesk 3ds Max</p>					
Lehrveranstaltung im Modul:					
Seminar	4 SWS 60:120 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 1 Grundlagen der digitalen 3D Gestaltung					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
Übung			Game Art and Design B.A.	Digitales Medienprodukt Modulprüfung zusammen mit vorangehendem Teilmodul	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 30 Std. Selbststudium	3		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Grundlegende Begriffe und Verfahren der Computergrafik werden eingeführt und anhand praktischer Beispiele vertieft. Die Studierenden erlernen in diesem Modul Grundlagen, Prinzipien und Anwendungsbeispiele der 2D- und 3D-Computergrafik. Anhand von Übungsbeispielen werden die theoretischen Kenntnisse umgesetzt und vertieft.</p> <p>Die Studierenden können grundlegende Konzepte der 2D- und 3D-Grafik nutzen. Sie haben ein Grundverständnis von etablierten Prozessen und Verfahren im Bereich der Computergrafik erworben.</p> <p>Die Studierenden können einfache Visualisierungsaufgaben mit aktuellen Grafik-Tools und Schnittstellen zur Anwendungsprogrammierung von Grafiken (API) (z.B. OpenGL oder DirectX) lösen.</p> <p>Sie haben Grundfertigkeiten in der Anwendung einschlägiger Software wie Maya.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Das Modul vermittelt 3D Modeling Wissen, um 2D Entwürfe in 3D umzusetzen und die entstandenen Modelle mit einer korrekten 3D Topologie zu versehen, welche von Games für Animation bzw. die Produktions-Pipeline benötigt wird.</p> <p>Als Referenzprogramm dient Autodesk Maya.</p>					
<p><b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b></p> <p>Übung                    4 SWS    60:30 Std.</p>					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1					
<b>Modulbezeichnung</b> Theorie und Geschichte 1 Einführung Kunst- und Kulturgeschichte, Einführung wissenschaftliches Arbeiten					
<b>Lehrformen</b>  Vorlesung Seminar	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>		<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		<b>Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>  Referat, Hausarbeit o. mündliche Prüfung unbenotet
<b>Häufigkeit des Angebots</b>  Einmal jährlich	<b>Dauer des Moduls</b>  1 Semester	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>  60 LV-Std. 30 Std. Selbststudium	<b>Leistungspunkte und Noten</b>  3		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden gewinnen eine erste Orientierung in der allgemeinen, europäischen Kunstgeschichte. In der Vorlesung erwerben die Studierenden einen orientierenden Überblick über die Epochen der Kunstgeschichte und bauen ein Grundwissen zu kanonischen Künstlern und Werken auf. Sie lernen formale, inhaltliche und funktionale Aspekte der Werke in ihrem Bezug zum historischen und kulturellen Kontext zu differenzieren und zu deuten. Im Seminar gewinnen die Studierenden einen fundierenden Einblick in die wissenschaftlichen Methoden der Bildbetrachtung. Sie erwerben und erproben ein begriffliches Repertoire zur Beschreibung und Analyse von Kunstwerken und können unterschiedliche Ansätze der Kunstwissenschaft gegeneinander abgrenzen. Des Weiteren erwerben sie Kenntnisse in den grundlegenden Techniken des wissenschaftlichen Arbeitens und der theoretisch argumentativen Erörterung unterschiedlicher Kunstauffassungen.					
<b>Inhalte</b>  Allgemeine, europäische Kunstgeschichte von der Antike bis zur Gegenwart; Exemplarische Beispiele aus Malerei/Grafik, Bildhauerei/Plastik, Architektur/Design; Fotografie/Film; Wandel von Formen, Inhalten und Funktionen von Kunst im historischen und kulturellen Kontext; Einführung in kunsthistorische Verfahren zur Analyse von Bildern (Beschreibung/Ekphrasis, Stilgeschichte, Ikonographie, Ikonologie, etc.); Exemplarische Werkanalysen, die die Möglichkeiten von Strategien der Kunstbetrachtung im historischen und aktuellen Kontext erkennbar werden lassen; Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens, der Recherche, Präsentation und theoretisch fundierten Diskussion.					
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Vorlesung            2 SWS    30:00 Std. Seminar 2 SWS    30:30 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.					



HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 1				
<b>Modulbezeichnung</b> Theorie und Geschichte 1 Theorie der Visuellen 2D Kommunikation, Gestalt- und Wahrnehmungspsychologie				
<b>Lehrformen</b>  Vorlesung Übung	<b>Voraussetzungen für die Teilnahme</b>		<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.	<b>Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten</b>  Schriftlicher Test unbenotet
<b>Häufigkeit des Angebots</b>  Einmal jährlich	<b>Dauer des Moduls</b>  1 Semester	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>  60 LV-Std. 30 Std. Selbststudium	<b>Leistungspunkte und Noten</b>  3	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden sind in der Lage formalästhetische Probleme in den visuellen Medien zu erkennen und zu bewerten. Ausgehend von der menschlichen Wahrnehmung kennen die Studierenden Gesetze der Gestaltung und können sie im Gestaltungsprozess einsetzen. Die Studierenden können die kommunikativen Möglichkeiten des Bildes und der Typographie anwendungsorientiert und zielgruppengerecht einsetzen und exemplarisch grafische Konzepte erstellen.				
<b>Inhalte</b>  Die Lehrveranstaltung vermittelt Grundkenntnisse der visuellen Kommunikation. Die Studierenden lernen visuelle Kategorien der Gestaltung zu analysieren und in Beziehung zu theoretischen Modellen Anwendungsbeispiele zu erarbeiten, mit Farbe, Fläche, Form, Komposition, Objekten, Text-Bild-Beziehungen, Typografie. Sie lernen wesentliche Elemente der Zeichentheorie kennen, wie Bedeutung von Zeichen und Zeichenfolgen, sie nutzen im Übungsentwurf Analogien, Bildmetaphern, Zitate in der visuellen Argumentation, sie lernen Form- und Inhaltsdeutung von Bildern und Zeichen kennen.				
<b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b>  Vorlesung      2 SWS   30:00 Std. Übung      2 SWS   30:30 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2				
Modulbezeichnung Gestaltungsgrundlagen 2 Zeichnen 2 - Digitales Zeichnen				
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung	Abschluss des 1. Semesters		B.F.A.-Studiengänge Game Art and Design B.A.	Modulprüfung Portfolio
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden beherrschen die Grundregeln der digitalen zeichnerischen Perspektivkonstruktionen und sind in der Lage, architektonischen Raum und geometrische Formen nach diesen Regeln darzustellen;</p> <p>sie entwickeln ein Grundverständnis für die räumliche Darstellung in der freien digitalen Entwurfsskizze und sind kompetent, ihre Vorstellungen adäquat zu visualisieren;</p> <p>sie besitzen die Kompetenz, spezifische Raumdarstellungen im Hinblick auf ihre Wirkungsweise zu analysieren und zu interpretieren. Die Studierenden können figurliche Darstellungen digital zeichnen.</p>				
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Das Seminar beinhaltet in Anknüpfung an Grundlagenmodule wie Zeichnen, Farbe, Licht und 2D / 3D Gestaltung die Vermittlung grundlegender Methoden der analytischen und konstruktiven digitalen Zeichnung.</p> <p>Die Studierenden üben die Texturierung von 3D Modellen und ihren Umgebungen (Environments) sowie generelles digitales matte painting (Szenerien, Landschaften, Räume, Hintergründe etc.).</p> <p>Referenzprogramme: Adobe Photoshop, Autodesk Maya.</p>				
<p><b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b></p> <p>Seminar            2 SWS   30:30 Std. Übung             2 SWS   30:90 Std.</p>				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 2 Grundlagen Game Design - Entwurfsübung					
Lehrformen  Seminar Entwurfsübung	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 1. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Modulprüfung Portfolio Präsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  6		
<b>Qualifikationsziele</b>  Erlangen von grundlegenden Kenntnissen und Fähigkeiten in der Entwicklung digitaler Spiele. Nach erfolgreichem Abschluss des Seminars, sollen Studierende in der Lage sein: Grundlegende Prinzipien des Game Designs zu erkennen und zu beschreiben (Mechaniken, Narration, Interaktionskonzepte, etc.) und interaktive 2D-Prototypen zu skizzieren.					
<b>Inhalte</b>  Anhand einer Seminaraufgabe soll der gesamte Entwicklungsprozess eines 2D-Computerspiels prototypisch durchlaufen werden, von der Konzeption, über erste Prototypen (analog/digital), bis hin zur weiteren Entwicklung (Programmierung, Grafiken, Animation und Sounds). Die Videobearbeitung und Einbindung wird geübt.  Parallel werden Einführungen in Game-Design Theorie (Definitionen, Mechaniken, Methoden, aktueller Diskurs) mit Analyse bestehender Spielformate (aktuelle Titel, Genres, Kritik) und Softwarekurse (Scripting für Game Engines) gegeben.  Referenzprogramme: Unity, After Effects, Mal- und Zeichenprogramme					
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Seminar 4 SWS 60:120 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 2 Einführung Game Engines, Prototyping					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar/ Übung	Abschluss des 1. Semesters		Game Art and Design B.A.		Referat Studienarbeit
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden kennen Aufbau, Komponenten und Funktionen von Game Engines und können sich für ein Referat mit einer Engine wie Unreal näher vertraut machen. Sie können Engines und Authoring-Tools analysieren und bewerten, sowie eine für die Entwicklung bestimmter Spiele geeignete Engine auswählen.</p> <p>Die Studierenden können mithilfe des Blueprint Systems der Unreal Engine an einer Studienarbeit, z.B. prototypisch Einbinden von Assets sowie Primitives und Collision Objects, umsetzen.</p> <p>Die Studierenden haben ein Verständnis für die in der Berufspraxis relevante Zusammenarbeit mit Technical Artists und Game Engine Developer.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Geübt wird an Prototyping Umgebungen für Games, beginnend mit Handzeichnungen, um den Prozessablauf einer Game Engine kennenzulernen, und das mechanische und ästhetische Spielekonzept zu entwerfen.</p> <p>Die Studierenden lernen historische, aktuelle und führende Engines mit den Entwicklungsumgebungen und Authoring-Tools kennen, sowie gängige Erweiterungen, Ergänzungen, Veränderungen</p> <p>Die Studierenden lernen Skriptsprachen (Lua, Boo, JavaScript, etc.), und höhere Programmiersprachen wie Python kennen.</p> <p>Sie werden mit engine-spezifischen Sprachen wie UnityScript und visuellen Skriptsprachen z.B. Blueprints für Unreal Engine 4 vertraut gemacht.</p> <p>Die Studierenden werden an die Nutzung von Scripting-Tutorials herangeführt.</p> <p>Die Studierenden lernen die Strukturabläufe einer Spieleentwicklung wie Asset- bzw. Content-Pipelines, Import und Einbindung von Assets.</p> <p>Die Studierenden erhalten einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung der Game Engines, und über Arten, Aufgaben und Architekturen von Engines wie Game-, Graphics-, Rendering-, KI- und andere Engines.</p> <p>Die Studierenden erhalten aus der Perspektive des Game Designs Informationen über die Rollenverteilung in Entwicklungsprojekten (High-Level- vs. Low-Level-Programmierung, Game Authoring).</p>					

Die Lehre in dem Modul wird von der Professur Game Design in Zusammenarbeit mit einem Lehrauftrag aus der Informatik getragen. Dadurch erfahren die Studierenden, wie in der Praxis des Game Designs Designer und Informatiker/Programmierer zusammenarbeiten und wo die Schnittstellen sind.

Lehrveranstaltungen im Modul:

Vorlesung                      2 SWS   30:30 Std.  
Seminar/Übung   2 SWS   30:00 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Fachtheorie 1 Ästhetik und Erzählformen des Computerspiels, Game Studies					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar	Abschluss des 1. Semesters		Game Art and Design B.A.		Hausarbeit oder Referat
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden haben einen Überblick über Ästhetik und Erzählformen des Computerspiels und können hierzu selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden eine thematische Ausarbeitung erstellen.					
<b>Inhalte</b>  Visuelle, haptische, akustische, interaktive Eigenschaften, Charakteristika, Besonderheiten von Spielwelten im Vergleich, sowie beim Navigieren zwischen Datenkomplexen (Texte, Bilder und 3D-Welten), historische und aktuelle Herleitung,  Gestalterische Phänomene und Charakteristika des non-linearen Erzählens in Raum und Zeit Erzählende Funktionen von Algorithmen in Computerspielen Raumerkundung in der Spielwelt als vom Spieler konstruierte Geschichte Textfreie Raumnavigation als eigenständiges ästhetisches Erlebnis  Ästhetik des Fotos, des Comics, der Graphic Novel, des Films und Ästhetik der Computerspiele – Charakteristika, Wechselwirkungen und gegenseitige Einflüsse  Erweiterte Realitäten und erweiterte sinnliche Erfahrungen als eigenständige ästhetische und synästhetische Besonderheit des Computerspiels durch Involvierung und erweiterte Rolle des Spielers (z.B. Emotionalität beim Flugsimulator, einem Sportspiel oder einem Shooter) im Vergleich zu analogen Spielen  Typologie und Narrationsformen der Computerspiele, erzähltheoretische Fragestellungen, narrative Merkmale und Kategorien, Game Studies – Computerspieltheorie - Überblick und Forschungsstand					
<b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b>  Vorlesung            2 SWS   30:30 Std. Seminar             2 SWS   30:90 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 2					
Modulbezeichnung Projekt 1 Vertiefung 2D und 3D Gestaltung für Games					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung/ Projekt	Abschluss des 1. Semesters		Game Art and Design B.A.		Studienarbeit Medienprodukt Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungs-punkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6		
Qualifikationsziele					
<p>Die Studierenden können für ein vorgegebenes Thema eine ästhetisch überzeugende Visualisierung in 2D und 3D konzipieren, gestalten und für eine interaktive Anwendung verfügbar machen. Sie können ihre Vorgehensweise erläutern und die Gestaltungsentscheidungen begründen.</p> <p>Die Studierenden beherrschen Grundlagen, Prinzipien und Anwendungsbeispiele der 2D- und 3D Gestaltung in Games, und verfügen über vertiefte Kenntnisse in 3D Modelling und Sculpting, Texturierung, Rendering und Lighting der 3D Szenen und Objekte.</p> <p>Die Studierenden können aktuelle Grafik-Tools und Application Programming Interfaces (z.B. OpenGL oder DirectX) nutzen, um einfache Visualisierungsaufgaben nach gegebenen Ziel- und Qualitätskriterien zu realisieren.</p>					
Inhalte					
<p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</p> <p>Die Studierenden üben 2D und 3D Gestaltung in Games, vertiefen ihre Kenntnisse in 3D Modeling und Sculpting, Texturierung, Rendering und Lighting der 3D Szenen und Objekte.</p> <p>Für 3D-Grafiken relevante Aspekte der Beleuchtung werden thematisiert: grundlegende Beleuchtungsmethoden, Global Illumination, Path Tracing, Photon Mapping, Radiosity, High Dynamic Range Imaging, Image-based Lighting, Beleuchtungsalgorithmen: Lichtquellen, Punkt-, Ambient-, Spot-, Parallel- und Flächenquellen. Erläutert werden weiterhin Techniken für den Entwurf von Oberflächen und Schatten: Texturing, Texture Mapping, 2D-Projektionsmethoden und -techniken für 3D-Objekte (cylindrical, spherical, planar, camera, ATLAS, PTex).</p> <p>Hierzu zählen auch Reflexion, Refraktion, Bidirectional Reflectance (BRDF), Fresnel Specular-, Normal-, Parallax-, Displacement-, Environment-, Cube-, Gloss-, Transparency-Mapping. Die Studierenden lernen weiterhin Volumetric Rendering (Nebel, Wolken, Haare) und Rendering-Methoden (Raycasting, Scanline, Raytracing) kennen.</p> <p>Außerdem behandelt werden „Non-Photorealistic Rendering“ und Lokale Shading-Methoden.</p>					

Die Studierenden erhalten eine Einführung in die Arbeit mit relevanten Technologien und der entsprechenden Software, sofern sie diese aus vergangenen Lehrveranstaltungen noch nicht kennen, z.B. OpenGL, Vulkan, DirectX, Mantle, WebGL, SDL, Java2D/3D, 3ds Max, Maya.

Lehrveranstaltungen im Modul:

Seminar 2 SWS 30:30 Std.

Übung/Projekt 2 SWS 30:90 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 2. Semesters erbracht werden.



HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3				
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 3 Wahlpflicht - Sounddesign				
Lehrformen  Vorlesung Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 2. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Studienarbeit Präsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  6	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden können ihren Überblick zu auditiver Wahrnehmung und physikalischer oder semantischer Beschreibung von Klang in Produktionen anwenden. Dabei nutzen sie grundlegende Kenntnisse der Tonstudioteknik sowie der Klangerzeugung mit akustischen und elektronischen Instrumenten und Grundwissen im Audiodesign. Das musikalische Hören ist trainiert und sensibilisiert sie zu technischem und gestalterischem Hören. Die Studierenden können mit digitalen Audio Workstations (DAW), Mikrofonteknik, Mischpulten, Samplern, Synthesizern und Effektgeräten umgehen. Die Studierenden können ihren eigenen Gestaltungswillen dokumentieren und in ein Gestaltungskonzept übertragen. Sie realisieren kleine Studioproduktionen.				
<b>Inhalte</b>  Vermittelt werden theoretische Elemente der auditiven Wahrnehmung: Gehörbildung, Verarbeitung im Gehirn, musikalisches Hören, Frequenzabhängigkeit der Lautstärke, Verdeckung, Konsonanz und Dissonanz, Klangfarbe, Richtungshören, Wahrnehmung des Raumes, sowie Aspekte der physikalischen Eigenschaften von Klang: Darstellung in Zeit und Frequenz, Verhältnis der Teiltöne, zeitlicher Verlauf/Hüllkurven. Die Akustik als Kommunikation wird thematisiert: Kommunikationskette, Klang als Medium zur Informationsübertragung, Symbolgehalt von Klängen, Semantik von Klängen. Grundlagen der akustischen und elektronischen Klangerzeugung werden vermittelt: menschliche Stimme, Saiten-, Fell-, Luftsäulenschwinger, Klangsynthese: Wavetable, AM, FM. Hinzu kommt Audiotechnik: Stereophonieverfahren, Mischpulttechnik, Sampler und Synthesizer, Midi-Technologie, Sequenzer. Geübt wird die Gestaltung von Tonaufnahmen: im Aufnahmerraum, die Platzierung der Instrumente, Mikrofonierung, Stereophoniearten, Nachbearbeitung in Amplitude, Dynamik, Frequenzbereich, Spektrum, Raum, Tonhöhe.				
Lehrveranstaltungen im Modul: Vorlesung 2 SWS 30:30 Std. Übung 2 SWS 30:90 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design 4 Wahlpflicht - Storytelling/Motion Graphics					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Übung	Abschluss des 2. Semesters		B.F.A. Studiengänge Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A. Game Art and Design B.A.		Studienarbeit Referat
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungs- punkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden können einen kurzen Film, ein Videoclip oder eine Animation aufgrund einer selbst geschriebenen Geschichte und eines Drehbuchs/Treatments in ästhetisch und technisch überzeugender Weise gestalten und produzieren. Sie nutzen dabei die Lernergebnisse der Theorieveranstaltung und eigene Ideen.</p> <p>Die Studierenden kennen unterschiedliche Bildsprachen und Gestaltungsregeln in Kunst, Design und Film. Sie können diese auf elementarer Basis differenziert anwenden und die Gestaltungsentscheidungen begründen. Sie kennen Produktionsbedingungen verschiedener Verfahren der digitalen Bildgestaltung und Bildverarbeitung und sind in der Lage, diese konzeptionell selbständig anzuwenden. Sie können die branchenübliche Fachsprache anwenden und Verfahren digitaler Bildgestaltung nutzen.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Die Studierenden entwerfen das Konzept für ein kleines Animationsprojekt oder Video. Genutzt wird hierzu neben Kameras und Trickstudio einschlägige Software wie Adobe Creative Suite, Cinema 4D und Ton-Software.</p> <p>Im Vordergrund steht das vertiefte Einüben einer Motion Graphics-Produktion (Konzeption, Entwurf, Planung, Production Pipeline). Der Schwerpunkt liegt auf der Studio- und Laborpraxis. Einbezogen werden Visualisierungs- und Dokumentationsformen wie Drehbuch, Storyboard, Navigationsdiagramme, Flowcharts, Prototyping-Tools, etc.</p> <p>Die technischen Grundlagen der verschiedenen Medienplattformen werden einbezogen und die besonderen Bedingungen interaktiver multimedialer Systeme thematisiert.</p> <p>Die Studierenden werden unterrichtet in Dramaturgie-Grundlagen, Bilddramaturgie, Erarbeitung eines Exposé.</p> <p>Schriftlich, verbal und per Zeichnungen werden Ziele für das visuelle Storytelling in Alternativen konkretisiert und diskutiert.</p> <p>Besonderes Gewicht hat die Kombination von Text und Bewegtbild.</p> <p>Thematisiert wird auch das Zusammenwirken von Ton zum Bildfluss am Beispiel verschiedener Genres und Zeiten, z.B. im Kontext von Spannungsaufbau, Geschichte, Handlung, Erzählweisen.</p>					

Theorievorlesung Weiterführung und Auffrischung:

Analyse beispielhafter 2D- und 3D-Animationen bevorzugt aus dem Kontext der Produktwerbung.

Untersuchung und Diskussion verschiedener Formen und Formate der zeitbasierten Medien (u.a. Werbeclip, Reportage, Fernsehserie, Spielfilm, filmische Elemente in Computerspielen, Animationsfilm)

Geschichte erzählen und Stoffentwicklung, Schreiben, Storyboard, Treatment

Grundlagen der Filmdramaturgie

Motion Graphics, Visuelle Effekte, Compositing

Vertiefung der im vergangenen Projektmodul angesprochenen besonderen Anforderungen an das nichtlineare interaktive Geschichtenerzählen und die entsprechende nicht lineare Navigation

Lehrveranstaltungen im Modul:

Vorlesung	2 SWS	30:30 Std.
-----------	-------	------------

Übung	2 SWS	30:90 Std.
-------	-------	------------

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3				
Modulbezeichnung Grundlagen Game Art and Design Wahlpflicht – 3D Environments, Architectural visualization				
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Übung	Abschluss des 2. Semesters		Game Art and Design B.A.	Entwurfspräsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6	
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden beherrschen rechnergestützte Skizzier- und Darstellungstechniken und können dreidimensionale raumbezogene und immersive 3D Illustrationen am Rechner zeichnen.            Sie kennen den Workflow vom Konzept, der Skizze, der Konstruktion am Rechner bis zum Finish.            Die Studierenden können verschiedene Authoring-Tools und Entwicklungsumgebungen für interaktive 3D Environments einsetzen</p> <p>Sie können eine Production Pipeline für ein kleines Team definieren            Sie können eigenständige und ideenreiche Gestaltungslösungen finden, diese entwickeln und implementieren.</p>				
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Umsetzung vorgegebener Rahmenbedingungen wie Grundrisse, Skizzen, Fotos, 3D Scans            Angemessene Integration und Repräsentation von Text, Bild, Bewegtbild            Anwendung der 3D Räume für unterschiedliche 3D Displays (Brillen, mobil und stationär)            Gestaltung und Produktion von 3D Räumen als Assets für Spiele</p> <p>Referenzsoftware: Autodesk Maya, 3ds Max, Unreal Engine</p>				
<p><b>Lehrveranstaltung im Modul:</b></p> <p>Übung                    4 SWS    60:120 Std.</p>				
<p>Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.</p>				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Fachtheorie 2 Geschichte und Theorien analoger und digitaler Spiele - Vertiefung					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar	Abschluss des 2. Semesters		Game Art and Design B.A.		Referat
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	3		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden können ihre vertieften Kenntnisse der historischen, sozialen, kulturellen und ökonomischen Aspekte moderner Spiele im Diskurs anwenden. Sie können Geschichte und Theorien analoger und digitaler Spiele reflektieren und ihre Einschätzung zu Entwicklungsperspektiven darlegen und begründen.</p> <p>Die Studierenden verfügen über ein analytisches und kritisches Verständnis analoger und digitaler Spiele als Systeme. Sie haben Kenntnis verschiedener Eigenheiten und Dynamiken von Spielen und Kenntnis historischer Strömungen und aktueller Tendenzen im Bereich der nicht-digitalen Spiele und können auf dieser Grundlage die Umsetzbarkeit von Spielideen einschätzen.</p> <p>Die Studierenden können verschiedene Ansätze zur Umsetzung einer Spielidee im Team darlegen.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Die Studierenden werden in Vertiefung des Moduls „Game Studies“ vertraut gemacht mit relevanten internationalen geschichtlichen, kulturellen und sozialen Theorien und Praktiken der Spiele.</p> <p>Genres der analogen und digitalen Spiele, Ästhetiken und Motive zum Spielen, aktuelle Theorien des Computerspiels wie das MDA-Framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) werden vorgestellt.</p> <p>Erzählen als Hintergrund jeden Spielens wird als Kulturtechnik exemplarisch eingeordnet in tiefergehende Funktionen zur Konstitution, Stabilisierung und Transformation individueller wie kollektiver Identitäten. Literarisches, journalistisches, privates, künstlerisches, filmisches Erzählen wird gleichwertig in den Kontext einer universellen sozialen, kulturellen und historischen Praxis eingeordnet.</p> <p>Die Geschichte von analogen und digitalen Spielen wird dargelegt und erörtert, mit Schwerpunkt auf ihre Warenformen.</p>					
<p><b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b></p> <p>Vorlesung        1 SWS    15:15 Std. Seminar         1 SWS    15:45 Std.</p>					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Projekt 2 3D Animation, Einführung in das Interactive Storytelling					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar Projekt	Abschluss des 2. Semesters		Game Art and Design B.A.		Studienarbeit Projekt Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	150 LV-Std. 210 Std. Selbststudium	12		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden beherrschen die Grundlagen der 3D Animation von Charakteren für die Spieleindustrie. Sie können interaktive Handlungsabläufe im Rahmen einer einfachen Geschichte entwickeln und haben ein grundlegendes Verständnis für Erzählstrukturen im Rahmen interaktiver Geschichten.</p> <p>Sie kennen verschiedene Animationsmethoden und können sie nutzen, z.B. Motion Capturing und 3D Scan.</p> <p>Die Studierenden beherrschen grundlegende Beleuchtungs- und Renderingtechniken in der 3D-Animation. Sie nutzen ihr Grundlagen- und Detailwissen in Bildgestaltung und Compositing, und können ihre Entwurfsentscheidungen begründen.</p> <p>Die Studierenden können ihren Überblick über die technischen Grundlagen und verschiedenen Anwendungsbereiche von 3D Animation nutzen, um ihre Vorgehensweisen im Projekt zu begründen. Sie verfügen über erweiterte Fähigkeit zu Konzeption, Entwurf und Umsetzung einfacher Projekte aus dem Bereich 3D-Grafik und Compositing und können den Aufwand solcher Projekte abschätzen.</p> <p>Die Studierenden können interaktive Benutzeroberflächen gestalten und prototypisch produzieren. Sie wenden ihre Fähigkeiten im Projektmanagement für die Arbeit im Team an.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</p> <p>Vertiefung und Übung in 3D-Modellierungstechniken wie z.B.: polygonales Modelling, Subdivision Modelling, Meta-balls, Spline Modelling.</p> <p>Übung verschiedener Animationsmethoden wie Motion Capturing und 3D Scan.</p> <p>Die Studierenden nutzen ihre theoretischen Kenntnisse über die Besonderheiten nichtlinearen und interaktiven Geschichtenerzählens, deren Ergebnisse in das Projekt einfließen. Die hierfür wichtigen dramaturgischen Aspekte werden behandelt.</p>					

Vertiefung der Beschäftigung mit Bestandteilen von 3D-Geometrien, Koordinatensystemen und deren Anwendung, Umgang mit komplexer Geometrie, Grundlagen der Beleuchtungsberechnung, Anwendungen spezieller Farbgebungsverfahren, Animation in der 3D-Computergrafik, Spezielle Animationstechniken, Übung in der Texturierung, Beleuchtung und Rendering.

Es wird ein weiterer Überblick über Soft- und Hardwarelösungen in den Bereichen 3D-Grafik und Compositing vermittelt und mit einschlägigen Werkzeugen gearbeitet (z.B. OpenGL, Vulkan, DirectX, Mantle, WebGL, SDL, Java2D/3D, u.a. 3ds Max, Maya etc.) sofern die Studierenden dies aus vergangenen Lehrveranstaltungen noch nicht kennen.

Gestaltung und Coden der Interaktion über grafische (GUI) und natürliche Benutzeroberflächen (NUI) z.B. mit Java.

Die Fähigkeiten im Projektmanagement werden aufgefrischt und vertieft.

Lehrveranstaltungen im Modul:

Vorlesung	2 SWS	30:30 Std.
Seminar	4 SWS	60:60 Std.
Projekt	4 SWS	60:120 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 3					
Modulbezeichnung Projekt 3 360 Grad VR/Immersive Media					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung Projekt	Abschluss des 2. Semesters		Game Art and Design B.A.		Projektarbeit Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungs- punkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	90 LV-Std. 180 Std. Selbststudium	9		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden können die Nutzung von Augmented, Mixed und Virtual Reality Anwendungen unter Designaspekten richtig einordnen, technisch verstehen und gestalterisch weiterentwickeln. Die Studierenden kennen die designrelevanten Aspekte virtueller Räume und ihre auf Anwendungsanforderungen hin gestaltete Verknüpfung mit weiteren, für die Zielgruppe relevanten Informationen und Interaktionsmöglichkeiten.</p> <p>Die Studierenden nutzen für die Projektentwürfe geeignete Hard- und Software. Für die Bewegungen im immersiven Raum verfügen sie über Grundkompetenzen der Nutzung (Programmierung mit) einer Spieleengine wie Unity oder Unreal.</p> <p>Sie kennen relevante Produkte für 360 Grad VR/Immersive Media und können sie exemplarisch ihren Funktionalitäten entsprechend im Projekt einsetzen.</p> <p>Die Studierenden können Trackingsysteme verstehen und anwenden, AR/VR Eingabegeräte (Input Devices) anwenden, 3D Räume gestalten, Methoden zur Darstellung virtueller Räume verstehen, Qualitäten des realen, virtuellen und hybriden Raums analysieren, Mensch-Computer-Interaktion adäquat einsetzen, Multi-User VR Environments gestalten. Sie können bei der Projektumsetzung von einem Anforderungskatalog ausgehen und dessen prototypische Umsetzung darlegen.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</p> <p>Ausgehend von einer anwendungsnahen Aufgabenstellung wie zum Beispiel einer Geschichte, die Basis für ein Spiel wird, oder einer virtuellen Kunstaussstellung beschäftigen sich die Studierenden zunächst mit einem Anforderungskatalog, z.B. in Form einer Mindmap, einer detaillierten Aufgabenbeschreibung oder eines Lastenheftes. Dort werden Projektanforderungen definiert, die im Projekt umgesetzt werden, wie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Rolle der Beteiligten,</li> <li>• die zu erzählende Geschichte und die Erarbeitung eines didaktischen und Vermittlungskonzeptes,</li> <li>• in Datenbanken hinterlegte und mit dem Produkt verknüpfte Werkverzeichnisse, 2D / 3D Abbildungen, Videos, Texte, Audiofiles</li> </ul>					



- Zielgruppen und Vermarktungsaspekte auf verschiedenen Endgeräten oder Vertriebswegen,
- Einbeziehung von Bewegungstracking im Raum,
- Nutzung von Sensoren und Kameras der mobilen Endgeräte und/oder VR Brillen,
- Verknüpfungen vom virtuellen und realen Raum mit dem Content,
- auf dem Vermittlungskonzept beruhende Navigationsmöglichkeiten und Ausgabemöglichkeiten der Nutzer
- 3D Repräsentanz der Produkte auf PC, Tablet, Smartphone und im Internet

Es wird unter Nutzung der einschlägigen Software und Hardware eine einfache prototypische Lösung entworfen, die von realen Räumen ausgeht. Im Rahmen der Aufgabenstellung suchen sich die Studierenden ein eigenes Thema.

Nach Bedarf wird in die Nutzung der Spieleengine Unity oder Unreal für das Projekt eingeführt.

Die Schlüssigkeit der Konzeption wird ebenso bewertet wie ein prototypischer Designvorschlag und dessen Funktionalität.

Lehrveranstaltungen im Modul:

Seminar 2 SWS 30:30 Std.  
Übung 4 SWS 60:150 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Theorie und Geschichte 2 Einführung Kunsttheorie					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar	Abschluss des 3. Semesters		B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Referat, Hausarbeit o. mündliche Prüfung unbe-notet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungs-punkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	3		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden erwerben grundlegende Kenntnisse der philosophisch-theoretischen Reflexion von Kunst und lernen ausgewählte Theorieansätze mit eigenen künstlerischen Vorstellungen zu verknüpfen. Die Studierenden gewinnen einen orientierenden Überblick über zentrale geistes- und ideengeschichtliche Positionen der Kunstphilosophie und Ästhetik von der Antike bis zur Gegenwart. Sie haben exemplarische Texte und Autoren kennengelernt und die kritische Handhabung dieses Theoriekorpus eingeübt. Des Weiteren gewinnen die Studierenden einen Einblick in Kunst- und Bildtheorien der jüngeren Geschichte. Sie sind insbesondere orientiert über prägende kunsttheoretische Konzepte nach 1800 und können unterschiedliche Auffassungen zu Ursprung, Form und Funktion von Kunst kritisch differenzieren. Sie haben darüber hinaus erste Ansätze kennengelernt, kunsttheoretische Fragestellungen im Rahmen allgemeiner Bildtheorien zu reflektieren und ein vertieftes Bewusstsein der Beziehungen von Kunst, Bild und Medium erworben.					
<b>Inhalte</b>  Zentrale Positionen der Kunstphilosophie und Ästhetik; Kunstkonzepte nach 1800 (L'art pour l'art, Abstraktion, Realismus, etc.); Zentrale (anthropologische, wahrnehmungs- und medientheoretische) Bildtheorien des 20. Jahrhunderts; Erörterung von Theoriebezügen und künstlerischen Konzepten an beispielhaften Werken der Kunstgeschichte; Erörterung eigener künstlerischer Vorstellungen der Studierenden vor dem Hintergrund exemplarischer theoretischer Positionen.					
Lehrveranstaltungen im Modul: Vorlesung 1 SWS 15:15 Std. Seminar 1 SWS 15:45 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4				
Modulbezeichnung Theorie und Geschichte 2 Berufswirtschaft, Recht Wahlpflicht Kalkulation oder Betriebliche Organisation				
Lehrformen  Vorlesung Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 3. Sem.		Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Schriftlicher Test
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  3	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden verfügen über die juristischen und ökonomischen Kenntnisse zur Etablierung als selbständiger oder angestellter Designer und können sie in der Praxis nutzen.				
<b>Inhalte</b>  Die zwei Themenschwerpunkte werden abwechselnd im WS und SS angeboten.  Perspektive selbständig: Einführung in Projektkalkulation, Budgetierung, Angebotskalkulation, Abwicklung, Rechnung, Künstlersozialkasse, Haftung, Steuerrecht Perspektive angestellt: Einführung in betriebliche Organisationsfragen, Bewerbungen/Assessment, Urheber- und Verwertungsrechte, Verträge  Elemente der werblichen Positionierung und Selbstvermarktung des Designbüros.				
<b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b>  Vorlesung      1 SWS    15:15 Std. Übung            1 SWS    15:45 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Fachtheorie 2 Forschungsbasierte Designentwicklung, empirische Methoden					
Lehrformen  Vorlesung Seminar	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 3. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  Digital Media Design B.A. Produktdesign B.A. Game Art and Design B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Aktive Beteiligung	
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  3		
Qualifikationsziele  Die Studierenden haben ein Verständnis für forschungsbasierte Entscheidungsstrategien für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte und können das am Beispiel erläutern.					
Inhalte  Fachspezifische Methoden des forschungsbasierten Entwurfs forschungsbasierte Entscheidungsstrategien für Entwurfsvarianten und Produktkonzepte Wettbewerbsanalysen Visuelle und ästhetische Differenzierungsstrategien Marktforschung und Marketingmanagement, Nutzertests Web Analytics Ressourcenschonung und nachhaltige Produktionskonzepte Relevanz und Berücksichtigung der Globalisierung (Wertschöpfungsketten, Besonderheiten regionaler Märkte ...)  Umsetzung von Untersuchungsergebnissen in den Designprozess Einführung in empirische Methoden (Befragung, Beobachtung, Test, Experiment, Textanalyse)					
Lehrveranstaltungen im Modul:  Vorlesung           1 SWS   15:15 Std. Seminar 1 SWS   15:45 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Fachtheorie 3 Genreabhängige Besonderheiten und Rahmenbedingungen, ethische Fragen					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar	Abschluss des 3. Semesters		Game Art and Design B.A.		Referat Modulprüfung für zwei Teilmodule
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	3		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden haben in Fortführung von „Game Studies“ einen vertieften Einblick in spezielle Genres der Computerspiele und bekannte Beispiele und nutzen dies für eigene Konzepte. Sie kennen die wissenschaftlich fundierte Kritik an Computerspielen. Sie kennen die wesentlichen Typen und Ausprägungen von Computerspielen und die Konzepte, nach denen die Spiele Geschichten erzählen. Sie können das Gelernte in das schriftliche oder gezeichnete Konzept für ein einfaches Spiel (z.B. Games als Kunst) übertragen und ihr Vorgehen erläutern.					
<b>Inhalte</b>  Fortführung von „Game Studies“ Computerspiele in der Kontroverse - Moral, Ethik, Gut-Böse, Geschlechterrollen, Gewalt, Zeitfresser, Sucht... Vertiefung der Analyse von Genres der Computerspiele und spezieller Genres wie Shooter, digitale Lernspiele, Serious Games, Games als Kunst u.a. bekannte Beispiele Abgrenzung zum E-Learning und zur Gamification Überblick und Nutzung von Literatur und Quellen Beispielhafte Themen: Rolle des Game Designers im Game Development als Vertreter der Spieler und Wahrer des künstlerischen Anspruchs des Spiels. Vertiefung der Besonderheiten des interaktiven Geschichtenerzählens: Nicht mehr einzelne Geschichten werden formuliert, sondern Handlungsräume für mögliche Geschichten entworfen: in Echtzeit navigier- und manipulierbar, multilinear und zugleich räumlich offen angelegt. Spielpädagogik, Spieldidaktik, Spielmethodik, Lernen im Spiel als Faktoren für die Spieleentwicklung. Entwicklung eines Konzeptes oder einer Geschichte für ein einfaches Spiel					
Lehrveranstaltung im Modul: Seminar 2 SWS 30:60 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 3. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4				
Modulbezeichnung Fachtheorie 3 Genreabhängige Besonderheiten und Rahmenbedingungen, Vertiefung				
Lehrformen  Vorlesung Seminar	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 3. Sem.		Verwendbarkeit des Moduls  Game Art and Design B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Referat Modulprüfung für zwei Teilmodule
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  3	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden können für eine Spieleinnovation ein aus dem Kontext begründetes Konzept vortragen und gestützt auf die aktuelle wissenschaftliche Fachdiskussion und Forschung in der Diskussion verteidigen. Kritische Analysen der Konzepte z.B. für künstlerische Spiele, Lernspiele und Spiele im Kontext der Wissenskommunikation sind hierfür erwünscht.				
<b>Inhalte</b>  Eingeführt wird in wissenschaftliche Positionen und Diskurse im internationalen Kontext, wie Historie der Spiele und Computerspiele, Theorie des Geschichtenerzählens im Spiel und Computerspiel, soziologische Fragen (warum wir spielen, was wir spielen, wie wir spielen und welche Auswirkungen das Spielverhalten auf uns und unsere Sozialität hat), oder inwiefern von Geschichten gesprochen werden kann, wenn Game Designer Welten mit alternativen Handlungsmöglichkeiten entwerfen.  Weiterhin thematisiert werden historische, aktuelle und visionäre Anwendungsszenarien aus Sport, Medizin/Gesundheit, Kultur/Kunst, Tourismus, Religion, Sicherheit, Energie und hierbei die Frage nach einer dem Spielziel und Spielkonzept angemessenen Umsetzung in Bild, Bewegtbild, 3D und immersive Räume gestellt. Ein weiteres Thema ist die Nutzung künstlerischer Intelligenz z.B. für Computerschach.  Dargelegt werden Entwicklungstendenzen für Online-Spiele auf Mobiles, die Verknüpfung von Spieleentwicklung und Werbung, die Trends und Tendenzen von Community-Bildung durch und mit Spielen etc.				
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Vorlesung            1 SWS    15:15 Std. Seminar                1 SWS    15:45 Std.				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Projekt 4 Storyboard Art in Games and Movies					
Lehrformen  Seminar Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 3. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Entwurfspräsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  3		
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden können einen Text oder ein ähnliches Dokument in ein Storyboard übersetzen, welches auch als Animatic produziert wird.</p>					
<p>Inhalte</p> <p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</p> <p>Die Grundlagen der Lehrveranstaltungen zum Storytelling und der 2D Gestaltung werden zusammengeführt. Die Studierenden zeichnen aufgrund einer vorgegebenen Geschichte ein Storyboard analog und digital.</p> <p>Die Studierenden erarbeiten zusätzlich ein Animatic (gefilmtes Storyboard) oder Game Design Document. Dies wird vorgestellt und als Spieleprototyp dramaturgisch und kompositorisch in besonderer Berücksichtigung des räumlichen Eindrucks realisiert und präsentiert.</p> <p>Die Studierenden lernen sowohl in 2D als auch in 3D das erlernte Storytelling zu visualisieren.</p>					
<p>Lehrveranstaltung im Modul:</p> <p>Seminar 1 SWS 15:15 Std. Übung 1 SWS 15:45 Std.</p>					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 4					
Modulbezeichnung Projekt 4 Storytelling - Filmgestaltung für 3D Vertiefung					
Lehrformen  Vorlesung Übung Projekt	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 3. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Studienarbeit Präsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  120 LV-Std. 240 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  12		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden können einen kurzen Film, ein Videoclip oder eine Animation aufgrund einer selbst geschriebenen Geschichte und eines Drehbuchs/Treatments in ästhetisch und technisch überzeugender Weise gestalten und produzieren. Sie nutzen dabei die Lernergebnisse der Theorieveranstaltung und eigene Ideen. Sie finden ihr eigenes Thema im Rahmen der Aufgabenstellung.</p> <p>Die Studierenden kennen unterschiedliche Bildsprachen und Gestaltungsregeln in Kunst, Design und Film. Sie können diese auf elementarer Basis differenziert anwenden und die Gestaltungsentscheidungen begründen. Sie kennen Produktionsbedingungen verschiedener Verfahren der digitalen Bildgestaltung und Bildverarbeitung und sind in der Lage, diese in Übungen selbstständig anzuwenden. Sie können die branchenübliche Fachsprache anwenden und nutzen Verfahren digitaler Bildgestaltung.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>In Vertiefung des Projektes aus dem 3. Semester werden Themen auf ein kleines Filmprojekt hin konkretisiert. Dieses soll auch die Möglichkeiten der Interaktion, der 3 D und immersiver Räume ausloten. Genutzt wird hierzu neben Kameras und Trickstudio einschlägige Software wie Photoshop, After Effects, Cinema 4D, Maya, Unity.</p> <p>Im Vordergrund steht das exemplarische Lernen der Schritte einer kleinen Video-Produktion (Konzeption, Entwurf, Planung, Produktion) und ihre Einbindung in eine 3 D oder immersive Umgebung. Der Schwerpunkt liegt auf der Studio- und Laborpraxis. Geübt werden Visualisierungs- und Dokumentationsformen wie Drehbuch, Storyboard, Navigationsdiagramme, Flowcharts, Prototyping-Tools, etc.</p> <p>Die technischen Grundlagen der verschiedenen Medienplattformen werden einbezogen und die besonderen Bedingungen interaktiver multimedialer Systeme thematisiert.</p> <p>Die Studierenden werden unterrichtet in Dramaturgie-Grundlagen, Bilddramaturgie, Erarbeitung eines Exposés. Unterschiedliche Filme (Kurzfilme, Spielfilme, Dokumentarfilme) werden am Beispiel analysiert, z.B. differenziert nach Krimi, Liebesfilm oder Videoclip einer Band. Es werden historische und moderne Erzählformen angesprochen.</p>					



Schriftlich, verbal und per Zeichnungen werden Ziele für das visuelle Storytelling in Alternativen konkretisiert und diskutiert.

Vermittelt werden die Grundlagen der inhaltlichen Konzeption und künstlerischer Entwurfsmethode, Entwicklung und Analyse projektbezogener Dramaturgie und Struktur, Metaphern, Szenarien und Fiktionen, im Drehbuch angelegte dramaturgische Überraschungen und ähnliche handwerklich-künstlerische Grundlagen.

Besonderes Gewicht hat die Kombination von Text und Bewegtbild.

Thematisiert wird auch das Zusammenwirken von Ton zum Bildfluss am Beispiel verschiedener Genres und Zeiten, z.B. im Kontext von Spannungsaufbau, Geschichte, Handlung, Erzählweisen.

Theorievorlesung Weiterführung und Auffrischung:

Filmanalyse, Untersuchung und Diskussion verschiedener Formen und Formate der zeitbasierten Medien (u.a. Videoclip, Reportage, Fernsehserie, Spielfilm, filmische Elemente in Computerspielen, Animationsfilm, Film in der bildenden Kunst)

Geschichte erzählen und Stoffentwicklung, Schreiben, Storyboard, Treatment

Grundlagen der Filmdramaturgie

Licht- undameratechnik, besondere Einstellungen der Kamera, Filmmontage

Visuelle Effekte, Compositing

Filmproduktion in der Spieleentwicklung, Production Pipeline managen

Lehrveranstaltungen im Modul:

Vorlesung	2 SWS	30:30 Std.
Übung	2 SWS	30:30 Std.
Projekt	4 SWS	60:180 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 5				
Modulbezeichnung Praktikum oder Auslandsstudium				
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls	
Kolloquium	erfolgreicher Abschluss des 4.Sem.		Game Art and Design B.A.	
			Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten	
			Praktikumsbericht ggf. Präsentation	
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 870 Std. Selbststudium	30	
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden können Designprozesse unter den Bedingungen der Berufspraxis begleiten, in diesen Kontexten Produkte entwerfen, und diese Kenntnisse für die selbstgesteuerte Perspektiventwicklung bis zum Bachelorabschluss nutzen. Sie sind in der Lage, schriftlich und bildlich das Praktikum in angemessener Form zu dokumentieren, und hierbei auch die selbst gemachten Erfahrungen kritisch zu reflektieren.				
<b>Inhalte</b>  Im Praktikum lernen die Studierenden Design unter Realbedingungen kennen. Das Praktikum wird mit einer Orientierungsveranstaltung vorbereitet und mit einer Ergebnisveranstaltung in der Hochschule abgeschlossen. Es soll in einem Unternehmen oder einer Institution absolviert werden, in dem/der Digital Media Design praktiziert wird. Begründete Ausnahmen sind nach Rücksprache möglich.  Das Praktikum kann auch als Auslandsstudium mit einem Semester Dauer absolviert werden.				
<b>Lehrveranstaltung im Modul:</b>  Kolloquium (Einführung, Nachbesprechung) 2 SWS 30: 870 Std.				
Der Leistungsnachweis muss bis zum Ende des 5. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6				
Modulbezeichnung Fachtheorie 3/Projekt 5 Game als Kunst - aktuelle Entwicklungen				
Lehrformen  Seminar Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 5. Sem.		Verwendbarkeit des Moduls  Game Art and Design B.A.	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Modulprüfung mit folgendem Teilmodul
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  6	
<p>Qualifikationsziele</p> <p>Die Studierenden können exemplarisch und prototypisch Elemente medialer Kunstwerke mit Mitteln aus dem Game Design kombinieren. Sie haben ein Verständnis für die Möglichkeiten der Games als Kunst und stellen eigene Ideen hierzu vor.</p>				
<p>Inhalte</p> <p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen (s. nachfolgendes Teilmodul).</p> <p>Was macht Computerspiele zu Kunstwerken und welche international herausragenden Beispiele lassen sich benennen? Es werden künstlerische Positionen der Computer- und Medienkunst, die Games Technologien nutzen, vorgestellt und diskutiert.</p> <p>Die Studierenden sollen experimentelle Lösungen erarbeiten, in denen audiovisuelle, raumbezogene und durch elektronische Steuerungen erzeugte Effekte genutzt und kombiniert werden, sowie. Soft- und Hardware für Game Development und Game Design hinzugezogen wird. Eine mögliche Aufgabenstellung ist die Kombination von 3D und immersiven mit kinetischen und interaktiven spielerischen Elementen im Raum.</p>				
<p>Lehrveranstaltung im Modul:</p> <p>Seminar 2 SWS 30:30 Std. Übung 2 SWS 30:90 Std.</p>				
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.				

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Fachtheorie 3/Projekt 5 Entwicklung Spieleprototyp Game als Kunst					
Lehrformen  Übung Projekt	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 5. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Präsentation
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 150 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  6		Modulprüfung  zusammen mit vorangehender Lehrveranstaltung
<b>Qualifikationsziele</b>  In Vertiefung der in Vorgängermodulen erworbenen Befähigungen können die Studierenden künstlerische Ideen für Games mit geeigneten medialen Werkzeugen in einem effizienten Workflow strukturieren und in eine ästhetisch ansprechende ereignisbasierte Struktur übersetzen.  Die Studierenden können grundlegende Techniken von 3D-Software aufgabenspezifisch einsetzen und in ihrer Funktion und Wirkung beurteilen. Produktionsweisen von 3D-Animationen werden verstanden und können exemplarisch angewendet werden. Räumliche Strukturen werden überzeugend herausgearbeitet und der künstlerischen Idee entsprechend prototypisch gestaltet.					
<b>Inhalte</b>  Eine künstlerische Spielkonzeption wird auf Umsetzbarkeit innerhalb eines Semesters diskutiert, eventuell angepasst und teambasiert in einem Spiele-Prototyp mittels 3D-Software (z.B. Maya, Unity) umgesetzt. Es werden Szenen modelliert, texturiert, ausgeleuchtet und animiert. Dafür wird ein Produktionsplan erstellt, eine glaubwürdige Geschichte/Storyworld entworfen und recherchiert und ein Storyboard gezeichnet.					
<b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b>  Übung                    2 SWS    30:150 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 6. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Projekt 6 Game Art and Design Projektmanagement					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung/ Projekt	Abschluss des 5. Semesters		Game Art and Design B.A.		Projektarbeit Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 120 Std. Selbststudium	6		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden haben ein Verständnis von grundlegenden Prozessen der Spielentwicklung und kennen die wichtigen Marktsegmente ihrer Branche. Sie können selbstständig Planungs- und Entwicklungskonzepte erarbeiten und bestehende Konzepte bewerten. Die Studierenden kennen Produktions- und Managementmethoden der Spieleindustrie und können diese an Projektanforderungen anpassen.</p> <p>Sie können einen phasenorientierten Projektstrukturplan erstellen sowie Projektmanagement und Kommunikation im Team organisieren. Die Studierenden können Strategien zum Zeitmanagement ausarbeiten sowie Methoden der Qualitätssicherung anwenden.</p> <p>Die Studierenden können den jeweiligen Aufwand für die Umsetzung der Entwürfe zur Marktreife abschätzen.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</p> <p>Das Management von Spieleentwicklungsteams wird geübt. Das Seminar arbeitet mit beispielhaften Spielkonzepten, Entwürfen, Storyboards und ggf. Prototypen. Die Anpassung der Entwürfe bezieht sich z.B. auf Nutzungserwartungen, Marktanforderungen, Innovationsgrad, Schwierigkeit und die Plattformen und Softwareumgebungen, auf denen gespielt wird. Teilweise werden Lerninhalte aus Vorgängermodulen wieder aufgegriffen und auf einen fiktiven Projektauftrag hin konkretisiert. Hierzu zählen:</p> <p>Grundbegriffe und Vorgehensweisen bei der Spielentwicklung, Theorie der Gestaltung von Spielen, Spielanalyse, Spielmechaniken, Begrifflichkeiten, Gattungen. Entwicklung der Computerspiele und ihrer Märkte, Nutzer und Zielgruppen, Ressourcenbedarf und Wertschöpfung, Vermarktungsstrategien, aktuelle Trends, Tendenzen und Innovationen. Designtypisierung und Designkonzepte, Character Design, Stile, Arbeitsabläufe. Vertiefung User Interfaces: Interaktion, Grafik, Sound, Haptik, Interface-Gestaltung, Designaspekte grafischer Benutzeroberflächen, Fragen der Interaktion über grafische (GUI) und natürliche Benutzeroberflächen (NUI). Prototypisierung, Gameplay-Mechaniken</p>					

Präzisierung genrespezifischer Storyboards und Konzeptpapiere für Prototypen, Arbeit an und mit der Engine  
Einbindung von Assets  
Anforderungen und Vorgehensweisen bei der Entwicklung von künstlerischen Computerspielkonzepten

Methoden und Werkzeuge des fachspezifischen Projektmanagements.

Lehrveranstaltungen im Modul:

Seminar 2 SWS 30:30 Std.

Übung/Projekt 2 SWS 30:90 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 4. Semesters erbracht werden.

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 6					
Modulbezeichnung Interdisziplinäres Projekt Game Art and Design					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Übung/ Tutorium	Abschluss des 5. Semesters		Game Art and Design B.A.		Studienarbeit Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	75 LV-Std. 285 Std. Selbststudium	12		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden können in einem interdisziplinär zusammengesetzten Team ihre produktbezogenen Entwurfsfähigkeiten in überzeugender und ästhetisch ansprechender Weise anwenden. In Hinblick auf ein technisch anspruchsvolles Produktkonzept sind sie befähigt, ihren jeweiligen fachlichen Anteil einzubringen.</p> <p>Der thematische Ansatz und die Initiative zur Produktentwicklung können aus den Studiengängen der Kunst, dem Digital Media Design, dem Game Design, oder dem Produktdesign stammen. Die Ausprägung des Projektes kann eher technisch oder eher frei/kreativ definiert werden.</p> <p>Die Studierenden können im Rahmen der vorgegebenen Parameter (Zeit, Aufwand, Zielgruppen, benutzte Materialien und Hard- und Software) arbeitsteilig entlang der verschiedenen Projektmeilensteine von der Recherche, Analyse, der Marktuntersuchung, Konzeption und Entwurf bis hin zur Detaillierung, Realisierung und Produktpäsentation und Ausstellung eine überzeugende Lösung erarbeiten.</p> <p>Das Modul fördert die Potentiale der Studierenden wie Neugierde, Kreativität, Visualisierungsfähigkeit, Geschick im Modell- und Prototypenbau, Zielstrebigkeit und Zeitmanagement.</p> <p>Die Studierenden nutzen hierfür insbesondere die Lernergebnisse aus den Modulen 3D-Modelling, Motion Graphics und Game Development.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Die seminaristische Einführung in das Projekt wird als einwöchiger Workshop durchgeführt. Die Studierenden arbeiten in kleinen Gruppen (2-3 Studierende) im Rahmen der Aufgabenstellung an eigenen Projektthemen.</p> <p>Dem Profil der Kunsthochschule entsprechend soll mit dem Projektmodul die Durchführung gemeinsamer Projekte von Studierenden der bildenden Kunst und der Designstudiengänge ermöglicht werden.</p> <p>Die Inhalte werden semesterweise festgelegt. Angestrebt ist die Zusammenarbeit mit externen Partnern. Mindestens zwei Dozenten aus zwei Studiengängen konzipieren und geben die Themen vor. Es sollen Studierende von mindestens zwei Studiengängen zusammenarbeiten.</p>					

Die Studierenden werden bei der Einführung und in einem wöchentlichen Round Table betreut, organisieren sich aber selbst. Angestrebt sind bis zu fünf parallele Gruppen, mit einer Personenstärke von maximal 12 Studierenden.

Es gibt eine von einem Dozenten separat betreute zusätzliche Gruppe, die sich aus je einem Vertreter der Arbeitsgruppen zusammensetzt und die sich einmal wöchentlich trifft, die Website für das Projekt pflegt und die Ausstellung vorbereitet.

Jeder Projektgruppe wird ein Budget für Material zugeteilt.

Lehrveranstaltungen im Modul:

Seminar	2 SWS	30:30 Std.
Übung/Projekt	2 SWS	45:255 Std.

Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 6. Semesters erbracht werden.



HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 7					
Modulbezeichnung Fachtheorie 4 Analoge und digitale Medienkunst					
Lehrformen  Vorlesung Seminar	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 6. Semesters		Verwendbarkeit des Moduls  B.F.A.-Studiengänge Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Referat o. Hausarbeit
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  3		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden können am Beispiel Elemente der Theorie analoger und digitaler Medien in Analyse, Deutung, Kritik und Umsetzungskonzeption erläutern. Sie können die erworbenen theoretischen Kompetenzen für die Planung eigener Studienprojekte und deren theoretischer Fundierung anwenden.					
<b>Inhalte</b>  Theorie der Bildsprache von Foto über Film, virtuellen 360 Grad Räumen bis hin zu immersiven 3D Räumen in der Medienkunst. Vorgestellt werden Beispiele digitalen Designs und der digitalen Medienkunst am Beispiel herausragender Persönlichkeiten und ihrer Werke. Das Aufgreifen aktueller Entwicklung an der Schnittstelle vom digitalen Design und der digitalen Kunst hat einen besonderen Stellenwert. An Beispielen werden Fragen der Beziehung vom Analogen und Digitalen untersucht. Welche erzählerischen und dramaturgischen Möglichkeiten, Wirkungen, Aussageformen, Gestaltungspielflächen lassen sich feststellen und nutzen? Einführung in die Dramaturgie, konzeptionelle und praktische Kenntnisse transmedialen Erzählens und deren Anwendung. Theoretische Konzepte und Praxis der Montage digitaler Medienprodukte. Grundkenntnisse der Dramaturgie audiovisueller Medienkunst, sowie die Dramaturgie trans- bzw. crossmedialer Medien Grundlagenwissen über ästhetische Verfahren der Montage und Montagetheorien. Analysiert werden auch die unterschiedlichen Darstellungs- und Wahrnehmungsweisen zweidimensionaler und dreidimensionaler/immersiver Filmgeschichten. Hinzu kommen Ansatzpunkte zur Vertiefung medienanalytischer Fähigkeiten. Die Studierenden werden zur Kritik medial definierter Wahrnehmungsweisen und Ausdrucksformen angeregt. Analoge und digitale Bildungsangebote und E-Learning-Strategien, sowie das Verhältnis von traditioneller analoger Werbekommunikation mit digitalen Werbestrategien werden im Vergleich analysiert.					
<b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b> Vorlesung      1 SWS    15:15 Std. Seminar        1 SWS    15:45 Std.					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 7. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 7					
Modulbezeichnung Fachtheorie 4 Gamification					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Vorlesung Seminar	Abschluss des 6. Semesters		Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A. Produktdesign B.A.		Referat o. Hausarbeit
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	3		
<p><b>Qualifikationsziele</b></p> <p>Die Studierenden demonstrieren ein grundsätzliches Verständnis dessen, was unter Gamifizierung von Anwendungen zu verstehen ist, welche positiven Effekte man durch Gamifizierung erreichen kann und wie man systematisch eine Anwendung gamifiziert.</p> <p>Sie verfügen über Wissen der wichtigsten Konzepte und Methoden zur Gamifizierung und über die wichtigsten Motivationstheorien hinter Gamifizierungskonzepten.</p> <p>Die Studierenden sind befähigt, Konzeption und Integration von Spielmechanismen in konkrete Anwendungen im Rahmen ihrer Studienprojekte zu übertragen. Sie sind zur kritischen Analyse der Stärken, aber auch Schwächen von Gamifizierungsansätzen befähigt.</p> <p>Die Studierenden haben ein Grundverständnis der Mediennutzungsforschung.</p>					
<p><b>Inhalte</b></p> <p>Exemplarisch werden Nutzung spieltypischer Elemente in anderen Kontexten (z.B. Lernen, Werbung, Kunst) vorgestellt. Die Anreicherung von Anwendungen oder Prozessen aus einem Nicht-Spielkontext um Spielelemente auf der Basis der Digitalisierung wird anhand von Geschäftsmodellen erläutert, zum Beispiel aus dem Bereich betrieblichen Lernens. Vorgestellt und erörtert werden die besonderen, mit Gamification verfolgten Ziele, wie die Motivation der Nutzer oder Lernenden zu steigern.</p> <p>Im Seminar analysieren die Studierenden anhand verschiedener Beispiele die Elemente erfolgreicher Gamifizierung. Sie lernen die Konzepte kennen, die hinter Gamifizierung stehen, sowie verschiedene Motivationstheorien und werden anhand eines Projektbeispiels den Prozess zur Gamifizierung einer Anwendung bzw. eines Prozesses üben.</p> <p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in psychologische Rezeptionsforschung. Wichtige Ansätze aus dem Bereich der Mediennutzungs- und Rezeptionsforschung werden vorgestellt. Es werden Verfahren und Techniken erläutert, mit denen emotionale und kognitive Reaktionen auf mediale Angebote überprüft werden können, um die Wahrnehmung und Verarbeitung von Botschaften besser beschreibbar und analysierbar zu machen.</p>					
<p><b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b></p> <p>Vorlesung      1 SWS    15:15 Std. Seminar        1 SWS    15:45 Std.</p>					
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 7. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 7											
Modulbezeichnung Fachtheorie 4 Produktplanung und Vermarktung											
Lehrformen  Vorlesung Übung	Voraussetzungen für die Teilnahme  Abschluss des 6. Sem.		Verwendbarkeit des Moduls  Produktdesign B.A. Digital Media Design B.A. Game Art and Design B.A.		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten  Hausarbeit oder Referat						
Häufigkeit des Angebots  Einmal jährlich	Dauer des Moduls  1 Semester	Arbeitsaufwand in Stunden  30 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	Leistungspunkte und Noten  3		Die Modulprüfung umfasst auch die vorangehende Lehrveranstaltung						
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden können theoretische Kenntnisse über Design- und Entwurfsstrategien für die Entwurfsplanung nutzen. Die Studierenden können Designprozesse formulieren, produktentwicklungsrelevante Themen analysieren und eigenständig Designbriefings und Strategien zur Wirtschaftlichkeit und zum Gebrauchsnutzen von Produkten erläutern und darstellen.  Die Studierenden können Lösungsvorschläge für Problemfälle aus der Marketingpraxis, der Unternehmensführung und im Wettbewerb erarbeiten.											
<b>Inhalte</b>  An Beispielen werden die Studierenden in Methoden und Strategien der Projektplanung eingeführt. Es werden Grundlagen des strategischen Marketings an Beispielen vermittelt. In Bezug auf Führungsfragen eines Unternehmens oder einer Abteilung werden die hierbei relevanten Probleme und Aufgaben erläutert.  Darüber hinaus werden Positionierungsstrategien im Wettbewerb sowie eine Einführung in das Markenmanagement thematisiert.											
<b>Lehrveranstaltungen im Modul:</b>  <table> <tr> <td>Vorlesung</td> <td>2 SWS</td> <td>30:15 Std.</td> </tr> <tr> <td>Übung</td> <td></td> <td>0:45 Std.</td> </tr> </table>						Vorlesung	2 SWS	30:15 Std.	Übung		0:45 Std.
Vorlesung	2 SWS	30:15 Std.									
Übung		0:45 Std.									
Die Leistungsnachweise müssen bis zum Ende des 7. Semesters erbracht werden.											

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 7					
Modulbezeichnung Vertiefung Fachtheorie Professionalisierung Game Art and Design					
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls		Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Seminar Kolloquium	Abschluss des 6. Semesters		Game Art and Design B.A.		Hausarbeit Präsentation
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten		
Einmal jährlich	1 Semester	120 LV-Std. 60 Std. Selbststudium	6		
<b>Qualifikationsziele</b>  Die Studierenden können Ideen, Konzepte und produktionsnahe Szenarien für Games formulieren und hierbei die Zukunftsfähigkeit ihrer Lösungen begründen. Sie nutzen dabei theoretische Analysen, Studien, Untersuchungsergebnisse zu einem oder mehreren Zukunftsfeldern für Games. Der thematische Schwerpunkt sollte im Bereich von Games als Kunst, oder Lernspielen und der Wissenskommunikation liegen. Sie greifen zurück auf Entwicklungen der Formensprache und der technischen Bedingungen für Game Development, sowie auf kulturelle, soziale und ökonomische Rahmenbedingungen. Positive und negative Aspekte der Globalisierung werden berücksichtigt, ebenso wie Aspekte der Ressourcenschonung und Nachhaltigkeit. Die Begründung für die gewählten Ideen, Konzepte und produktionsnahen Entwürfe für Produkte erfolgt ausgehend von Nutzungs- und Gebrauchswertkriterien, wobei eine zielgruppenbezogene Argumentation naheliegt. Schließlich können die Studierenden aktuelle Innovationen in Material, Verarbeitungstechniken, Fertigung und Vertrieb berücksichtigen, wobei besonderes Augenmerk auf der Nutzung durch Mobiles liegt. Die Studierenden kennen wichtige Akteure der Spielbranche, Spieltypen und ihre Entwicklungen, und können sie in Hinblick auf ihre Qualität beurteilen. Die Studierenden kennen aktuelle Fachdiskussionen und können sie auf die eigene Entwurfstätigkeit beziehen.					
<b>Inhalte</b>  Die Studierenden präsentieren die Konzepte im Wesentlichen schriftlich, gegebenenfalls mit Illustrationen. Theoretische Arbeit; selbstständige Themenfindung und Themendefinition, Recherche für die gewählte Aufgabe; Fachliteratur und deren Analyse. Es finden individuelle Beratungen statt zu Szenarien, Situations- und Marktanalyse, Dokumentations- und Präsentationstechniken.					
Lehrveranstaltungen im Modul: Seminar 4 SWS 60:00 Std. Kolloquium 4 SWS 60:90 Std.					
Der Leistungsnachweis muss bis zum Ende des 7. Semesters erbracht werden.					

HBK Essen, Game Art and Design B.A. Semester 7				
Modulbezeichnung Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium				
Lehrformen	Voraussetzungen für die Teilnahme		Verwendbarkeit des Moduls	Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten
Kolloquium	Abschluss des 6. Sem.		Game Art and Design B.A.	Bachelorarbeit und Kolloquium Präsentation benotet
Häufigkeit des Angebots	Dauer des Moduls	Arbeitsaufwand in Stunden	Leistungspunkte und Noten	
Einmal jährlich	1 Semester	60 LV-Std. 3900 Std. Selbststudium	15	
Kolloquium 2 SWS 60 LV-Std., 30 Std. Selbststudium, 3 LP				
Bachelorarbeit 0 LV-Std. 360 Std. Selbststudium, 12 LP				
Qualifikationsziele				
<p>In der Bachelorarbeit und ihrer anschließenden Präsentation weist die/der Studierende anhand eines selbstgewählten Themas nach, dass sie/er die im Bachelorstudium erworbenen Befähigungen selbstständig anwenden kann. Die Studierenden weisen auf theoretischer, wissenschaftlicher und gestalterischer Grundlage des Studiums nach, dass sie zur intensiven Vertiefung des Entwurfsprozesses und seiner Methoden aufgrund eines breiten Gestaltungsrepertoires befähigt sind.</p>				
Inhalte				
<p>In der von einer Orientierungs- und Beratungsveranstaltung begleiteten Vorbereitung der Bachelorarbeit werden Methoden für die Entwicklung und Planung eines thematischen und gestalterischen Konzepts für die Abschlussarbeit besprochen. Ihre Anforderungen in Hinblick auf die Idee, die wissenschaftliche Recherche, inhaltliche Analyse, konzeptionelle Strukturierung bis zur gestalterischen Umsetzung werden ebenfalls erörtert.</p>				